

**Studienplan für das Masterstudium
Zeitbasierte Medien/Timebased Media
an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz**

**Akad. Grad: Master of Arts
abgekürzt: MA**

gemäß dem Beschluss der Curriculakommission am 20. 4. 2005

Der Senat der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz erlässt aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Universitäten und ihre Studien (UG 2002, BGBl. Nr. 120/2002) i.d.g.F. das vorliegende Curriculum für das Masterstudium „Zeitbasierte Medien/Timebased Media“, geändert mit Beschluss des Senats am 23.5.2012, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6. 5. 2015, geändert mit Beschluss der Curricula-Kommission am 6.6.2018

Der Studiengang Zeitbasierte Medien/Timebased Media ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Projektstudium, das in Verbindung mit dem wissenschaftlichen Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory und in enger Verbindung zu den anderen Studiengängen der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung durchgeführt wird.

Inhalt:

- § 1 Curriculum
- § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil
 - 2.1 Lehr- und Studienziele
 - 2.2 Qualifikationsprofil
- § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums
 - 3.1 Module
 - 3.2 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Zulassungsbedingungen

§ 1 Curriculum

Das Studium der Zeitbasierten Medien ist auf die Komplexität medialer Ausdrucks- und Nutzungsformen und die Verbindung von Praxis und Theorie, Forschung und Kunst hin konzipiert.

Es versteht sich als transdisziplinär und Fächer übergreifend und reagiert damit auf die zunehmende Hybridisierung im Bereich der Medienproduktion. Verbindungen von Schrift, Web und virtuellem Raum oder von filmischen Ausdrucksformen und den damit verbundenen Dramaturgien des Performativen sind heute die Regel, fließende Übergänge zwischen Kunst und industrieller Anwendung üblich. Kulturelle und historische Kontexte zu berücksichtigen, ist in diesem schnell wachsenden und komplexen Feld ebenso wichtig wie das Entwickeln konzeptioneller und produktionsorientierter Strategien und die Herausbildung analytischer, reflektierender und kommunikativer Fertigkeiten.

Zeitbasierte Medien positioniert sich in der interdisziplinären Auseinandersetzung unterschiedlicher Arbeitsweisen mit zeitbasierten Medien, d.h. Arbeiten mit Video (Praxis und Theorie), Film (Theorie) und Sound, mediale Installationen und Inszenierungen, Gestaltung mit digitalen Medien und innovativer Programmerstellung. Auf der Basis individueller Schwerpunktsetzungen der Studierenden werden die interdisziplinären Bezüge in den produktiven, rezeptiven und reflexiven Bereichen der zeitbasierten Medien erforscht bzw. zum Ausdruck gebracht. Darüber hinaus werden Arbeitsschritte von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert.

Der Unterricht zielt auf die Vermittlung der Fähigkeit zu selbstständiger Arbeit und Teamarbeit. Das Studium Zeitbasierte Medien dient der persönlichen Positionsbestimmung; es wird individuell begleitet und betreut.

Der Studienplan ist auf ein interdisziplinäres Projektstudium hin ausgerichtet, das verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitstypen verbindet und eine individuelle Arbeitspraxis und Profilierung ermöglichen soll. Team- und Kommunikationsfähigkeit, Work Groups und die Fähigkeit, arbeitsteilige Prozesse diskursiv und aktiv mit zu gestalten, sind heute wichtige Voraussetzung für die neu entstehenden Berufsfelder der zeitbasierten Medien.

§ 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums und der künstlerischen wie auch wissenschaftlichen Befähigung der Absolventinnen und Absolventen ist eine breite medienorientierte Forschungs-, Entwicklungs- und Gestaltungspraxis, die neben den bekannten, etablierten Techniken, Medienformen und Formaten (Fotografie, Film/Video, Sound, zeitbasierte Kunst, Medien/Netzkunst, usw.) einen Schwerpunkt auf innovative zeitbasierte Medien sowie auf Medienkreuzungen legt.

Eine kulturwissenschaftliche, kunsttheoretische, gendertheoretische, historische und medienästhetische Auseinandersetzung ermöglicht den Absolvent/innen eine Positionierung nicht nur in den bestehenden medienkulturellen und –künstlerischen Arbeitsgebieten, sondern auch in neuen zukunftsweisenden Branchen und Berufsfeldern.

Im Masterstudium werden den Studierenden Kompetenzen im Bereich der zeitbasierten Medien und ein professioneller Umgang mit Werken und Produkten der audiovisuellen Kultur vermittelt. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der zeitbasierten Medien zu orientieren und dort eine eigene Position und ein eigenes Profil herauszuarbeiten, erhalten die Studierenden Know how in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Präsentations- und Publikationstechniken, Produktions-, Nutzungs- und Wirkungsästhetik.

Im Masterstudium entwickeln die Studierenden in prozess- und problemorientierten Modulen eigene künstlerisch-wissenschaftliche und transdisziplinäre Projekte und Werke. Die Studierenden sollen angeregt werden zu projektorientierter Recherche, einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen sowie einer Hinterfragung künstlerischer Produktion auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen.

In die Projektabwicklung und Theorieausbildung der Zeitbasierten Medien, der Medienpraxis und Medienproduktion fließen experimentelle, performative, raumbezogene, kulturwissenschaftliche und kunsthistorische Aspekte in enger Kooperation aus den entsprechenden Studienrichtungen ein. Durch einen solchen medienhistorisch-kulturellen Background sollen die Absolvent/innen befähigt werden, einen differenzierten Umgang mit den eigenen Arbeiten herauszubilden und diese gezielt in den verschiedenen Bereichen der Medien und der künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeitsfelder zu platzieren. Gefördert werden auch die eigenständige Entwicklung von Fragestellungen und Problemzugängen sowie komplexere Projekte und Arbeitsvorhaben, die auch auf ein PhD Studium hinführen können.

2.2 Qualifikationsprofil

Zu den Berufs- und Kompetenzbereichen, die sich über die Lehrinhalte und Projektaktivitäten eröffnen, zählen neben der künstlerischen Forschungs-, Entwicklungs- und Arbeitspraxis die Bereiche der Gestaltung mit digitalen Medien, innovativer Programmgestaltung, medialer Installation und Inszenierung sowie noch nicht definierte mediale Berufe.

Aufgaben- und Projektbereiche des Studiums sind zudem: Analyse, Konzeption und Erprobung neuer medialer Formen, Strategien und Formate, Entwicklung und Umsetzung von Medienarbeiten/Projekten im städtischen, sozialen und digitalen Raum, Entwurf und Experiment als eigenständige medienkulturelle und künstlerisch-wissenschaftliche Verfahren.

§ 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Studium Zeitbasierte Medien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst 120 ECTS-Punkte. Das Studium ist modularisiert aufgebaut und eröffnet den Studierenden individuelle Wahlmöglichkeiten und Schwerpunktsetzungen.

3.1 Module

In Modulen sind inhaltlich und thematisch verwandte Veranstaltungen gebündelt, die die Studierenden befähigen, selbstständig oder in Gruppen ein Projekt zu entwerfen, zu planen und durchzuführen.

Ein Modul besteht aus mindestens zwei Lehrveranstaltungen. Kernstück eines Moduls ist das künstlerisch-wissenschaftliche Labor, das je nach inhaltlicher Ausrichtung durch verschiedene andere Lehr- und Lernformen (wie Vorlesungen, Lektürekurse, Exkursionen usw.) ergänzt wird.

Module und Lehr-/Lernformen

Die Studienleistung (workload) beträgt pro Semester 30 ECTS

<p>Grundmodul: Zeitbasierte Medien</p> <p>30 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 6 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 4 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 20 ECTS</p>		<p>Modul: Zeitbasierte Kunst</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 3 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 2 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 10 ECTS</p>
<p>Modul: Zeitbasierte Kunstprojekte</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zentrales künstlerisches Fach (KWL) 8 ECTS Zeitbasierte Kunst (VL) 2 ECTS Lehrveranstaltungen ZBM 5 ECTS</p>	<p>Modul: Theorie</p> <p>15 ECTS</p> <p>Zu wählen aus dem Lehrangebot Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Kunsttheorie / Gender Studies, Medientheorie</p>	<p>Freie Wahlfächer</p> <p>15 ECTS</p> <p>Internes und externes Universitätsangebot</p>
<p style="text-align: center;">Masterarbeit 30 ECTS</p> <p style="text-align: center;">Kolloquium (KO) 14 ECTS Masterarbeit 16 ECTS</p>		

Durch Selektion, Kombination und Schwerpunktsetzung (Studienpfad/pathway) soll im Verlauf des Masterstudiums eine Profilierung und Spezialisierung erfolgen, die den Studierenden eine Ausdifferenzierung ihrer Fähigkeiten im Umgang mit einem Medium oder mehreren Medien und Formaten in Theorie und Praxis ermöglicht.

Pro Semester sind in der Regel zwei Module zu absolvieren, um auf die nötige ECTS-Punktzahl von 30 ECTS-Punkten pro Semester zu kommen.

Die Studierenden können durch den Besuch der Module und der freien Wahlfächer ein individuell ausgerichtetes und auf die eigenen Fähigkeiten aufbauendes projekt- oder problemorientiertes Schwerpunktstudium verfolgen.

Das Modul Theorie ist aus dem Lehrangebot Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Kunsttheorie / Gender Studies und Medientheorie im Studienverlauf einmal verpflichtend zu wählen.

Inhalte und Methoden der Lehrveranstaltungen sowie die Beurteilungskriterien für den Zeugniserwerb werden zu Semesterbeginn von der LehrveranstaltungsleiterIn bekannt gegeben.

Exemplarischer Studienverlaufsplan (pathway): Masterstudium Zeitbasierte Medien

1. Semester	Grundmodul ZBM 30 ECTS	
2. Semester	Modul Zeitbasierte Kunst 15 ECTS	Freie Wahlfächer 15 ECTS
3. Semester	Modul Zeitbasierte Kunstprojekte 15 ECTS	Modul Theorie 15 ECTS
4. Semester	Masterarbeit 16 ECTS incl. Kolloquium 14 ECTS	

3.2 Lehr- und Lernformen

In den Modulen werden je nach inhaltlicher und thematischer Ausrichtung verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL)
Lektürekurs (LK)
Vorlesungen (VL)
Impulsvorlesungen (IVL)
Vorlesung und Übung (VU)
Übung (UE)
Seminar (SE)
Kolloquium (KO)
Workshop (WSP)
Exkursionen (EX)

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor:

Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung von medialen Formen, unter der Voraussetzung, Fähigkeiten zu künstlerischer Gestaltung, der Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden zu vermitteln und zu erweitern. Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierenden-Projekten ein und wird - je nach Bedarf und Thematik - einzeln oder in Gruppen geleitet.

Lektürekurs:

Betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. In Theorie-Modulen kann der Lektürekurs den Veranstaltungstypus des künstlerisch-wissenschaftlichen Labors ersetzen (Zeugniserwerb).

Vorlesungen:

Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden.

Impulsvorlesungen:

Sind auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Veranstaltungstypen (z.B. das künstlerisch-wissenschaftliche Labor) abgestimmt und erfüllen gleichfalls die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen zum Themenkomplex eines Moduls oder Projekts.

Übungen:

Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

Seminare:

Stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen/wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern. Sie basieren maßgeblich auf der Auseinandersetzung mit Theorien und der Lektüre von Texten. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Statements u.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Das Seminar kann in einem Theorie-Modul das künstlerischwissenschaftliche Labor ersetzen (Zeugnisserwerb).

Kolloquium:

Dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema der Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden. Das Kolloquium ist für die Erstellung der Masterarbeit verpflichtend.

Workshops:

Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird, und die Teilnehmer/innenanzahl kann nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse beschränkt werden. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

Exkursionen:

In allen Modulen können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursionen dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘, sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen, technischen Bedingungen.

§ 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Dieser kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Ausdrucksform erfolgen und aus einer oder mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang zu Beginn des Semesters schriftlich festzulegen, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind.

Masterprüfung

Das Thema der Masterarbeit ist im Einvernehmen zwischen dem/der Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen zu wählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Die Masterarbeit besteht aus einem eigenständig konzipierten und umgesetzten Projekt und einer schriftlichen Arbeit, die Bezug auf dieses Projekt nimmt. Beide Teile der Masterarbeit sind vor einer Prüfungskommission zu präsentieren und von dieser Kommission zu benoten.

Der theoretische Teil (schriftliche Arbeit) reflektiert die künstlerische Arbeit (Projekt) und stellt sie in den Kontext gegenwärtiger Kunst-, Medien- und Wissensproduktion. In seinem Umfang ist er geringer anzusetzen, als eine eigenständige, wissenschaftliche Masterarbeit und der künstlerischen Arbeit nachgeordnet.

Die Beurteilungsnote der Masterprüfung ist die Abschlussnote des Masterstudiums.
Studienabschließende Prüfung: An die Stelle der Beurteilung „sehr gut“ hat die Beurteilung „mit Auszeichnung“ bestanden zu treten.

§ 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Masterstudium Zeitbasierte Medien ist ein Bachelor in einem künstlerisch medialen Fach mit interdisziplinären Schwerpunkten, z.B. in Zeitbasierte und Interaktive Medien, Zeitbasierte Kunst oder Mediengestaltung/Audiovisuelle Gestaltung, Film, Video, Sound, Kommunikationsdesign oder in einem vergleichbaren abgeschlossenen Studium an einer Universität oder Fachhochschule. In jedem Fall wird die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben der BewerberInnen überprüft.

AbsolventInnen des Bachelorstudiums Zeitbasierte und Interaktive Medien der Kunstuniversität Linz wird ein Beratungsgespräch über die Zielsetzung des Studiums empfohlen.

Alle Studierenden, die nicht den BA Zeitbasierte- und Interaktive Medien haben und deren Zulassung mit Auflagen versehen wurden, müssen diese Auflagen bis zu Beginn des 3.Semesters erfüllt haben.

Der durch Ablegen der Zulassungsprüfung zu erbringende Nachweis der künstlerischen Eignung hat Gültigkeit von Beginn der Zulassungsprüfungsfrist für das nächstfolgende Wintersemester bis zum Ende der Zulassungsfrist des darauffolgenden Wintersemesters.

5.1 Kenntnis der deutschen Sprache

Die generelle Unterrichtssprache ist Deutsch. Studierende haben die Kenntnis der deutschen Sprache spätestens vor Beginn des 3. Semesters nachzuweisen.